

## Λογοτεχνία για παιδιά, Ιστορία και ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι: Ένα παράδειγμα

Ρόζη-Τριανταφυλλιά Αγγελάκη

Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, ΑΠΘ

angelaki@nured.auth.gr

### Περίληψη

Το παιχνίδι σήμερα, σε συνδυασμό με τις Νέες Τεχνολογίες εμπλουτίζει την εκπαιδευτική διαδικασία και δημιουργεί νέες προοπτικές και τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μάθησης μεταβάλλουν τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας προς όφελος των παιδιών αλλά και των εκπαιδευτικών. Κατασκευάστηκε, λοιπόν, μια ιστοσελίδα με πολυμεσική εφαρμογή, εύκολη στην πλοήγηση και διαδραστική, με σκοπό να προσφέρει μια διασκεδαστική, ανακαλυπτική μαθησιακή εμπειρία. Το σενάριο με τίτλο: «Διευρύνω τις γνώσεις μέσα από βιβλία γνώσης», απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας, περιλαμβάνει παιγνιώδεις ερωτήσεις κατανόησης και απλές εφαρμογές πολυμέσων, υποστηρίζει την τυπική και την άτυπη μορφή μάθησης. Στόχοι του είναι η προώθηση της φιλαναγνωσίας, της αναζήτησης πληροφορίας και της διερευνητικής προσέγγισης της γνώσης. Στο παρόν άρθρο, θα γίνει αναφορά στον τρόπο σχεδίασης του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που δημιουργήθηκε, στους θεματικούς, γλωσσικούς, γνωσιακούς και παιδαγωγικούς του στόχους, ενώ θα δοθεί και ένα παράδειγμα της εκπαιδευτικής του αξιοποίησης.

**Λέξεις-κλειδιά:** Παιδική Λογοτεχνία, Ιστορία, Βιβλία Γνώσεων, Τ.Π.Ε., Παιγνιώδης Μάθηση.

### 1. Εισαγωγή

Η λέξη παιχνίδι στην ελληνική αρχαιότητα σήμαινε την «προς εύθυμον τέρψιν γινομένη κωμική παράστασις». Επρόκειτο, δηλαδή, για μια ιδιαίτερη μορφή δραστηριότητας, που προκαλούσε ψυχαγωγία, της οποίας η αναγκαιότητα είχε επισημανθεί ήδη από τους αρχαίους Έλληνες φιλοσόφους, όπως ο Πλάτωνας (Κροντηρά, 2002). Σήμερα ο ορισμός του παιχνιδιού ποικίλει, ανάλογα με το ποιος το ορίζει, ποια δομικά και λειτουργικά κριτήρια του εξετάζονται και για ποιο λόγο. Γενικά το παιχνίδι λογίζεται ως η πρώτη δημιουργική δραστηριότητα των παιδιών που βασίζεται στην αυθόρμητη ευαισθησία και ελπίδα που τα διακρίνει (Cattanach, 2003). Χάρη σε αυτό, καλλιεργείται η φαντασία, ο αυτοσχεδιασμός του, η ευχέρεια λόγου και η ευελιξία σκέψης, ενώ καλλιεργείται και η αίσθηση του χιούμορ (Barnet, 1990; Kozulin et al., 2003; Torrance, 2004; Berruoco, 2011). Αυτά αποτελούν εφόδια που μπορεί να του χρησιμεύσουν στην ενήλικη ζωή για την αντιμετώπιση απαιτητικών καταστάσεων, ενώ η χαρά και η ικανοποίηση που νιώθει το παιδί κατά την ώρα του παιχνιδιού είναι αναγνωρισμένη και προέρχεται από την ικανότητά του για τον έλεγχο της δικής του συμπεριφοράς (Piaget, 1962; Vygotsky, 1967). Το παιχνίδι δεν έχει εθνικά ή πολιτισμικά όρια, έχει τον δικό του χώρο, χρόνο και κανόνες, που ισχύουν όσο αυτό διαρκεί. Σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Roger Caillois, το παιχνίδι έχει μια άναρχη φύση, στην οποία αποδίδει τον όρο 'paidia', ενώ στο λιγότερο αυθόρμητο και περισσότερο δομημένο με κανόνες παιχνίδι αποδίδει την έννοια του 'ludus' (Caillois, 1961).

Τα παραπάνω επιβεβαιώνονται από τον αναπτυξιακό ψυχολόγο-ψυχαναλυτή Erik Erikson, τον οπαδό της Ψυχοδυναμικής Θεωρίας που διατρανώνει την αδιαμφισβήτητη αξία του παιχνιδιού στη ζωή των ανθρώπων και την υγιή ψυχοκοινωνική τους εξέλιξη (Erikson, 1976), επισημαίνοντας πως ήδη από τη σχολική μας ηλικία, χάνουμε την επαφή με τις αισθήσεις μας και την ψυχαγωγία, καθώς το παιχνίδι γίνεται συνώνυμο είτε με την τεμπελιά, είτε με την ανταγωνιστικότητα και λαμβάνει θέση στο καθημερινό πρόγραμμα, κατά βάση,



μέσα από αθλητικές δραστηριότητες. Σύμφωνα, δε, με τη Sue Rogers (2010), το παιχνίδι ουκ ολίγες φορές αντικατοπτρίζει επιλογές ενηλίκων, οι οποίοι «εκμεταλλεύονται» τη ροπή και αγάπη των παιδιών για αυτό και εξυπηρετούν, τελικά, τους δικούς τους στόχους (Glover & Dewey, 1934). Αυτό, κυρίως, συμβαίνει στο πλαίσιο του συνδυασμού των εννοιών «μάθηση» και «παιχνίδι» (Feeney et al., 1996), που ωστόσο είναι ωφέλιμο να λαμβάνει χώρα με τρόπο που να προ(σ)καλείται το παιδί σε μια δημιουργική και ανακαλυπτική διαδικασία, με στόχο να κερδίσει γνώσεις και να εξασκεί όλες του τις αισθήσεις, να ψυχαγωγείται, να μετασχηματίζει εμπειρίες και να δρα συνειδητοποιημένα.

Στον αντίποδα, λοιπόν, της «δαιμονοποίησης» του παιχνιδιού, όταν αυτό ενσωματώνεται στη μαθησιακή διαδικασία αφομοιώνοντας θεωρίες, αρχές μάθησης, εκπαιδευτικές πρακτικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις, μπορεί να προσδώσει τη ζητούμενη περιπετειώδη νότα. Εφόσον, όμως, σήμερα η πληροφορία αναπαρίσταται ψηφιακά και ποικιλότροπα, προκύπτει η ανάγκη αναδιαμόρφωσης της μαθησιακής διαδικασίας που περιλαμβάνει το παιχνίδι σύμφωνα με τις περιρρέουσες εξελίξεις, όπως προστάζει η ψηφιακή εποχή και Εκπαίδευση (Birbili, 2016). Ζητούμενο, δηλαδή, είναι η δημιουργία εκπαιδευτικών περιβαλλόντων με ανθρωποκεντρικό προσανατολισμό, που να εστιάζουν στην ολιστική εκπαίδευση και να διεγείρουν όλες τις αισθήσεις, τις ψυχο-γνωστικές λειτουργίες και τις ευφυΐες των εκπαιδευομένων, παρακινώντας τους να επεξεργαστούν τα δεδομένα που δέχονται και τις υπάρχουσες εμπειρίες τους κριτικά, συλλογιστικά, πολυπρισματικά και πολυδύναμα (Αγγελάκη, 2022).

## 2. Σκοπός Εργασίας

Στην παρούσα εργασία, θα παρουσιαστεί η εκπαιδευτική πρόταση της γράφουσας, αναφορικά με το πώς μπορεί να συνδυαστεί η Λογοτεχνία για παιδιά και η Ιστορία με τις Τ.Π.Ε. και την Παιγνιώδη Μάθηση. Θα περιγραφεί το διαδραστικό εκπαιδευτικό περιβάλλον που σχεδιάστηκε στο πλαίσιο δημιουργίας ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με τίτλο «Διευρύνω τις γνώσεις μέσα από βιβλία γνώσης», για τις ανάγκες της μεταδιδακτορικής έρευνας που εκπονήθηκε από τη γράφουσα κατά τα έτη 2018-2022, στο Τμήμα Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Α.Π.Θ. Αυτό απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Τα γνωστικά αντικείμενα που συνδυάζονται είναι η Παιδική Λογοτεχνία και η Ιστορία του Βυζαντίου, ενώ τα παιδιά εξοικειώνονται παράλληλα και με τις Νέες Τεχνολογίες. Δεδομένης της σχέσης της Ιστορίας με τη Λογοτεχνία, κρίθηκε σκόπιμο να συνδυαστούν τα δυο γνωστικά αυτά αντικείμενα, προκειμένου να αποκομίσουν τα παιδιά τα οφέλη αμφοτέρων των επιστημονικών πεδίων. Άλλωστε, η επαφή του παιδιού με τη Λογοτεχνία συμβάλει στη γλωσσική, εκφραστική του ανάπτυξη, στην εξοικείωσή του με την ανάγνωση, στην εκ μέρους του κατανόηση των δύσκολων ή και αφηρημένων εννοιών, στη συναισθηματική του καλλιέργεια και στη γνωριμία με τον κόσμο (Καρπόζηλου, 2000; Wirth et al., 2020). Η δε γνώση του παρελθόντος εξανθρωπίζει το παιδί, αναπτύσσει την κοινωνική του νοημοσύνη, διευρύνει την κατανόηση του παρόντος και την αντιμετώπιση του μέλλοντος. Ο κατασκευασθείς ιστότοπος, που φιλοξενείται από το ΑΠΘ στη διεύθυνση <https://nfbbyzantium.web.auth.gr/index.html>, έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, είναι διαδραστικός, φιλικός προς τον χρήστη, περιλαμβάνει παιγνιώδεις ερωτήσεις κατανόησης και απλές εφαρμογές πολυμέσων. Σκοπό έχει να καλλιεργήσει στα μικρά παιδιά την κουλτούρα του βιβλίου και την αίσθηση της ευθύνης, μιας και οι χρήστες καλούνται να ολοκληρώσουν μια παιγνιώδη μαθησιακή διαδικασία και να νιώσουν υπεύθυνοι για τις



αποφάσεις που λαμβάνουν, μαθαίνοντας επίσης πως η αποτυχία αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας (Παπανούτσος, 1973: 432; Doise & Mugny, 1986; Dewey, 1999: 98).

### 3. Μάθηση και παιχνίδι στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή

#### 3.1. *Gamification, Homo ludens, homo interneticus*

Η καθιέρωση τόσο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όσο και του εκπαιδευτικού λογισμικού με ενσωματωμένα στοιχεία ηλεκτρονικών παιχνιδιών (εμπορικών ή μη) στην καθημερινότητα των παιδιών με σκοπό την ψυχαγωγική μάθηση, οδήγησε επιστήμονες διαφορετικών κλάδων να εντρυφήσουν στα παιχνίδια, τα είδη τους, στη διεπαφή παιχνιδιού και αυτού που το χρησιμοποιεί, στην αποτελεσματικότητά τους ως μέσων διδασκαλίας και στον θετικό ή αρνητικό τρόπο με τον οποίο διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζεται και ερμηνεύεται η πραγματικότητα. Έτσι, αναδύθηκε ο ερευνητικός τομέας με τίτλο Game Studies. Πρόκειται για τομέα με επιμέρους φιλοσοφικές και αισθητικές προσεγγίσεις και επικρατέστερες εκείνες που ανάγονται στους ακαδημαϊκούς τομείς της Αφηγηματολογίας (Narratology) και της Παιχνιδολογίας (Ludology), που αμφότερες σχετίζονται με εκείνη της Παιγνιώδους Αλληλεπίδρασης. Βάσει αυτών, επιχειρείται η εξέταση των παιγνίων ως πολιτισμικών αντικειμένων και αφηγηματικών μέσων, αλλά και ως ξεχωριστός κλάδος με δικά του χαρακτηριστικά, από τα οποία προκύπτουν νέες κατηγοριοποιήσεις. Η βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια μάθηση, συνιστά πολυδιάστατο ζήτημα, στο οποίο ενσκήπτουν καθημερινά επιστήμονες από ολόενα και πιο διαφορετικά και νεοσύστατα επιστημονικά πεδία. Η γνωστή παγκοσμίως ως Digital Game-Based Learning εντοπίζεται στο ρεύμα των σοβαρών παιχνιδιών (Serious Games), ήτοι των λογισμικών προσομοίωσης και παιχνιδοποιημένων σεναρίων, που βάσει πολλών ερευνητών, αποτελούν πρόδρομο της Παιχνιδοποίησης (Gamification ή Ludification) (Αγγελάκη, ό.π.).

Προκειμένου τα παιδιά να συμμετέχουν σε εκπαιδευτικές, παιγνιώδεις δραστηριότητες, εξαπολύονται τεχνικές βασισμένες στις συμπεριφοριστικές θεωρίες και τους παρέχονται κίνητρα συνδεδεμένα με τη θετική ενίσχυση, όπως real-time ανατροφοδότηση, πόντοι, εύσημα, κ.τ.λ. Η προσπάθεια παρακίνησης των παιδιών να συμμετέχουν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες και, χρησιμοποιώντας τεχνολογικά μέσα, να εκπληρώσουν μαθησιακούς στόχους μέσα από τεχνικές που περιλαμβάνουν παιγνιώδη χαρακτηριστικά, αφορά την Παιχνιδοποίηση (Bíró, 2014). Η Παιχνιδοποίηση, δε θα πρέπει να συγχέεται με τα ψηφιακά παιχνίδια, τα σοβαρά παίγνια ή με τα προγράμματα επιβράβευσης, αφού έχουν διαφορετικό σκοπό: Τα μεν ψηφιακά παίγνια στοχεύουν στη διασκέδαση, τα σοβαρά παίγνια, βασιζόμενα στην ανάγκη των παιδιών για κοινωνικότητα, διασκέδαση (hard/ easy fun scenarios), περιπέτεια, φαντασία, θέαμα, διάδραση και εκμοντερνισμένη παιδαγωγική «εκπομπή» πληροφοριών (Sun et al., 2022), τους παρέχουν μέσα από ένα ευρύ φάσμα ηλεκτρονικών συσκευών αληθοφανή, προσομοιωμένα στις πραγματικές συνθήκες ζωής υπερμεσικά περιβάλλοντα μάθησης που οξύνουν τη μνήμη και αναπτύσσουν τα είδη της νοημοσύνης, τα προγράμματα επιβράβευσης στοχεύουν στο κέρδος ή την αποζημίωση των συμμετεχόντων και η Παιχνιδοποίησης σκοπό έχει την αύξηση του ενδιαφέροντος και του κινήτρου για μάθηση, μέσα από ερωτήσεις/ προκλήσεις με μέτρια (ή και αυξανόμενη) δυσκολία και άμεση ανατροφοδότηση (Burke, 2016).

Στο σημείο αυτό, καλό θα ήταν να αναφερθεί η διχογνωμία, αναφορικά με την αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποιημένης μαθησιακής παρέμβασης: Κατά τους θεωρητικούς και μελετητές της Κριτικής Παιδαγωγικής, ελλοχεύει ο κίνδυνος αποστέρευσης της κριτικής σκέψης, καθώς τα παιδιά παρασύρονται από την επιβράβευση και τις συμπεριφοριστικές τακτικές των εφαρμογών της Παιχνιδοποίησης (που στοχεύουν,



ουσιαστικά, στη συναισθηματική εμπλοκή των εκπαιδευομένων) (Bogost, 2014). Προτείνεται, έτσι, η θεωρητική προσέγγιση της Κριτικής Παιχνιδοποίησης (Crocco, 2011), όπου ζητούμενο αποτελεί η διαμόρφωση ατόμων με κριτική συλλογική συνείδηση, τα οποία εκπαιδεύονται ευχάριστα, κινητοποιούνται μέσα από την επιβράβευση, όμως δεν παύουν να προβληματίζονται και να στοχάζονται· με άλλα λόγια, δεν «καταναλώνονται» από το παιχνίδι, αλλά ενώ χρησιμοποιούν μια παιχνιδοποιημένη εφαρμογή, το παιχνίδι αποτελεί το μέσον δια του οποίου εκπαιδεύονται και αναπτύσσουν ικανότητες.

### **3.2. «Διευρύνω τις γνώσεις μέσα από τα βιβλία γνώσης»: Παρουσίαση εκπαιδευτικού σεναρίου**

Με βάση όλα όσα διατυπώθηκαν παραπάνω, στο πλαίσιο της μεταδιδακτορικής έρευνας που εκπονήθηκε από τη γράφουσα κατά τα έτη 2018-2022, στο Τμήμα Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Α.Π.Θ., σχεδιάστηκε ένα διαδραστικό εκπαιδευτικό περιβάλλον για το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο «Διευρύνω τις γνώσεις μέσα από βιβλία γνώσης», το οποίο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας· την πιο κρίσιμη περίοδο για την ανάπτυξη των βασικών δεξιοτήτων του ανθρώπου. Τα γνωστικά αντικείμενα που συνδυάζονται είναι η Παιδική Λογοτεχνία και η Ιστορία, του Βυζαντίου, συγκεκριμένα, ενώ τα παιδιά εξοικειώνονται και με τις Νέες Τεχνολογίες. Ο κατασκευασθείς ιστότοπος φιλοξενείται από το ΑΠΘ στη διεύθυνση <https://nfbyzantium.web.auth.gr/index.html>. Έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, είναι διαδραστικός, φιλικός προς τον χρήστη, περιλαμβάνει παιγνιώδεις ερωτήσεις κατανόησης και απλές εφαρμογές πολυμέσων. Σκοπό έχει να καλλιεργήσει στα μικρά παιδιά την κουλτούρα του βιβλίου και την αίσθηση της ευθύνης, μιας και, οι χρήστες καλούνται να ολοκληρώσουν μια παιγνιώδη μαθησιακή διαδικασία και να νιώσουν υπεύθυνοι για τις αποφάσεις που λαμβάνουν, μαθαίνοντας επίσης πως η αποτυχία αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας.

Ουσιαστικά, έγινε απόπειρα να υιοθετηθούν χαρακτηριστικά ενός από τους δημοφιλέστερους τρόπους ψυχαγωγίας και δημιουργικότητας· ενός *gameplay* με γραφικά και ηχητικά εφέ (συγκεκριμένα, τύπου χειροκροτήματος) που, κατά βάση, ενισχύουν το αίσθημα της ανταμοιβής στους χρήστες (Bransford et al., 2006). Οι βασικές αρχές που αξιοποιήθηκαν είναι αυτές της ενθάρρυνσης των χρηστών για ανακάλυψη και διερεύνηση, της υποστήριξης της αίσθησης της επάρκειας και της ενσωματωμένης αξιολόγησης (Holman et al., 2013). Προκειμένου να ενισχυθούν τα εσωτερικά κίνητρα των παιδιών, όπως έχουν κατηγοριοποιηθεί από τον Gee (2005), αξιοποιήθηκαν αρχές που έχουν ως άξονα την αίσθηση του ελέγχου και αυτονομίας που δίνουν στον χρήστη (Rapp, 2017), την ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης ασκήσεων και την ενίσχυση της κατανόησης εννοιών και καταστάσεων (Oblinger, 2004). Σημαντική, επιπλέον, παράμετρο κατά την κατασκευή του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος αποτέλεσε ο έλεγχος της διαδικασίας απόκτησης γνώσεων, αφού η διατήρηση των γνώσεων που επιδιώκεται να αποκτηθούν από τα παιδιά μέσα από το διάβασμα των επιλεγμένων βιβλίων γνώσεων, ενδιαφέρει εξίσου με την ενεργή εμπλοκή των παιδιών στη διαδικασία απόκτησης των γνώσεων (Siemens, 2005).

Οι διδακτικοί στόχοι του εγχειρήματος είναι ξεκάθαροι, όπως άλλωστε προβλέπεται στην παιχνιδοποιημένη παρέμβαση (Aguilar et al., 2018), και οι χρήστες μπορούν να ενημερωθούν για αυτούς, επιλέγοντας τον σύνδεσμο «Αρχική» <https://nfbyzantium.web.auth.gr/index.html> (Εικ. 1), όπου εξηγείται συνοπτικά το στυλ του μαθησιακού παιχνιδιού και δίδονται σαφείς οδηγίες, με στόχο να ενισχυθεί η εμπλοκή τους σε αυτό (Dempsey et al., 2002). Στόχοι του συγκεκριμένου δημιουργήματος, που παρουσιάζονται στον Πίνακα 1, είναι η προώθηση της φιλιαναγνωσίας, της αναζήτησης





πληροφορίας και της διερευνητικής προσέγγισης της γνώσης, όπως και το να θέσει, ενδεχομένως, τους θεμέλιους λίθους ώστε να γίνει κατανοητή η σύνδεση της Λογοτεχνίας με την ιστορική επιστήμη. Τα γνωστικά αυτά αντικείμενα έγινε προσπάθεια να συνδυαστούν, αξιοποιώντας και στοιχεία από τις ταξινομητικές κατηγορίες παιδιά (paidia) και ludus· έγινε, δηλαδή, προσπάθεια να έχει το περιβάλλον την αίσθηση της ανεμελιάς της παιδιάς, δίνοντάς του ωστόσο οργάνωση και δομή, όπως την εννοεί ο όρος ludus (Caillois, 2001: 46).



Εικόνα 1. Αρχική

Αν επισκεφθούν τον σύνδεσμο «Σχετικά με μας» (βλ. [https://nfbyzantium.web.auth.gr/About\\_us.html](https://nfbyzantium.web.auth.gr/About_us.html)), οι χρήστες μπορούν να λάβουν πληροφορίες για την ταυτότητα της δημιουργού και υπό ποια ιδιότητα προέβηκε στον σχεδιασμό του συγκεκριμένου ιστότοπου. Συγκεκριμένα, για τη μεταδιδασκτορική διατριβή της γράφουσας επιλέχθηκαν 35 βιβλία γνώσεων που περιέχουν πληροφοριακά κείμενα για την Ιστορία και τον Πολιτισμό του Βυζαντίου, καθώς και βιογραφικά κείμενα των ιστορούμενων προσώπων (καθότι στο δείγμα συμπεριλαμβάνεται και το είδος της μυθιστορηματικής βιογραφίας). Έγινε προσπάθεια για την ταξινόμησή τους σε κατηγορίες, στη βάση της σχετικής βιβλιογραφίας, καθώς επίσης διερευνήθηκε αν οι παρεχόμενες γνώσεις σε αυτά είναι έγκυρες και προσαρμοσμένες στην ηλικία του αναγνώστη, αν κάθε έργο προωθεί τη συμμετοχή του, αν ενισχύει την περιέργειά του, ενθαρρύνοντάς τον/την να συνδυάζει εμπειρίες και γνώσεις κατά την αναγνωστική διαδικασία, αν τα κείμενα έχουν δομηθεί με σεβασμό στην Ιστορία και αν οι συγγραφείς τους τη διαχειρίστηκαν ως αντικατοπτρισμό της ανθρώπινης κατάστασης. Σημασία, επίσης, δόθηκε και στις ιδεολογικές προθέσεις τόσο των συγγραφέων, όσο και των εικονογράφων.

Πίνακας 1. Παρουσίαση χαρακτηριστικών και στόχων του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

<b>Τίτλος του σεναρίου</b>	Διευρύνω τις γνώσεις μέσα από βιβλία γνώσης
<b>Βαθμίδα εκπαίδευσης / Προαπαιτούμενη ηλικία</b>	Προσχολική και σχολική ηλικία
<b>Είδος δραστηριότητας</b>	Ατομική
<b>Χρήση τεχνολογίας</b>	Διαδίκτυο
<b>Προαπαιτούμενα / συνοδευτικό υλικό για το εκπαιδευτικό σενάριο</b>	Ανάγνωση βιβλίου γνώσης, του οποίου το κουίζ ερωτήσεων θα κάνει το παιδί
<b>Χρονική διάρκεια σεναρίου</b>	5-20 λεπτά
<b>Θεματική (επιστημονική) περιοχή</b>	Λογοτεχνία, Ιστορία, Αρχαιολογία
<b>Θεματικοί στόχοι</b>	Εκμάθηση βυζαντινής Ιστορίας, βασικές γνώσεις χειρισμού Η/Υ, ανάπτυξη εφαρμογών που ευνοούν τις κοινωνικο-επικοινωνιακές προσεγγίσεις της



	μάθησης, ενσωματώνοντας τις Τ.Π.Ε. στη διδακτική της Ιστορίας με την αφήγηση και το Διαδίκτυο
<b>Γλωσσικοί στόχοι</b>	Ανάγνωση, λεξιλόγιο, αφηρημένες ιστορικές έννοιες
<b>Γνωσιακοί στόχοι</b>	Μεταβίβαση παραδόσεων, ιδανικών και αξιών, εγχάραξη ηρώων και γεγονότων στη μνήμη των παιδιών, συλλογιστική ικανότητα, νοηματοδότηση βιωμάτων που συνθέτουν την ατομική και τη συλλογική ταυτότητα, ερμηνεία του κόσμου έπειτα από την κατανόηση των διαφορετικών πολιτισμικών του ταυτοτήτων
<b>Παιδαγωγικοί στόχοι</b>	Φιλαναγνωσία, πολιτισμική ευαισθησία, ενσυναίσθηση, καλλιέργεια φαντασίας, ανάπτυξη ιστορικής συνείδησης και ιστορικής σκέψης

Κατά την κατασκευή του συγκεκριμένου ιστότοπου λήφθηκε, επίσης, υπόψη, ότι οι εναλλακτικές ιστορικές αφηγήσεις και οι δημόσιες εκδοχές της Ιστορίας συνεισφέρουν κατά πολύ στην ιστορική εκπαίδευση των παιδιών, που ωθούνται να κατανοήσουν το παρελθόν ευκολότερα και πιο ευχάριστα, λ.χ. δια της αναπαράστασής του μέσα από τη μίξη ιστορικής αφηγηματογραφίας και κωδίκων της λογοτεχνικής αφήγησης (Αγγελάκη, 2023α). Δεδομένης της σχέσης της Ιστορίας με τη Λογοτεχνία, κρίθηκε σκόπιμο να συνδυάσουμε τα δυο γνωστικά αυτά αντικείμενα, προκειμένου να αποκομίσουν τα παιδιά τα οφέλη αμφοτέρων των επιστημονικών πεδίων και να συμβάλλουμε στην καλλιέργεια της κουλτούρας του βιβλίου, που αποτελεί σήμερα βασικό εκπαιδευτικό ζητούμενο. Άλλωστε, η επαφή του παιδιού με τη Λογοτεχνία συμβάλλει στη γλωσσική, εκφραστική του ανάπτυξη, στην εξοικείωσή του με την ανάγνωση, στην εκ μέρους του κατανόηση των δύσκολων ή και αφηρημένων εννοιών, στη συναισθηματική του καλλιέργεια και στη γνωριμία με τον κόσμο (Wirth et al., 2020).

Πατώντας το κουμπί «Βιβλιοθήκη» (<https://nfbyzantium.web.auth.gr/Bookshelf.html>, Εικ. 2) οι επισκέπτες του ιστότοπου βλέπουν ένα είδος βιβλιοθήκης, με τα 35 βιβλία γνώσεων που επιλέχθηκαν για τη μεταδιδασκτορική διατριβή της γράφουσας. Αυτά περιέχουν πληροφοριακά κείμενα για την Ιστορία και τον Πολιτισμό του Βυζαντίου, καθώς και βιογραφικά κείμενα των ιστορούμενων προσώπων (καθότι στο δείγμα συμπεριλαμβάνεται και το είδος της μυθιστορηματικής βιογραφίας). Έγινε προσπάθεια για την ταξινόμησή τους σε κατηγορίες, στη βάση της σχετικής βιβλιογραφίας, καθώς επίσης διερευνήθηκε αν οι παρεχόμενες γνώσεις σε αυτά είναι έγκυρες και προσαρμοσμένες στην ηλικία του αναγνώστη, αν κάθε έργο προωθεί τη συμμετοχή του, αν ενισχύει την περιέργειά του, ενθαρρύνοντάς τον/την να συνδυάζει εμπειρίες και γνώσεις κατά την αναγνωστική διαδικασία, αν τα κείμενα έχουν δομηθεί με σεβασμό στην Ιστορία και αν οι συγγραφείς τους τη διαχειρίστηκαν ως αντικατοπτρισμό της ανθρώπινης κατάστασης. Σημασία, επίσης, δόθηκε και στις ιδεολογικές προθέσεις τόσο των συγγραφέων, όσο και των εικονογράφων.

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να «κατεβάσει» από το ράφι της βιβλιοθήκης όποιο βιβλίο γνώσεων επιλέξει και έχει, βασικά, προηγουμένως διαβάσει, είτε επειδή το αγόρασε, είτε επειδή το δανείστηκε από κάποια επίσκεψή του σε δημοτική βιβλιοθήκη, ή επειδή το διάβασε στην τάξη με τη δασκάλα του. Ενόσω, λοιπόν, ψυχαγωγείται, μαθαίνει και



εξασκείται χάρη στα ερωτήματα πολλαπλής επιλογής που θα συναντήσει. Αυτού του είδους τα ερωτήματα προτιμήθηκαν καθώς ενδείκνυνται για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης στα παιδιά –ιδίως, σε μαθήματα όπως είναι η Ιστορία. Τα ερωτήματα έχουν τον ίδιο βαθμό δυσκολίας και όχι αυξανόμενο, υπό το σκεπτικό πως τα μικρά παιδιά μπορεί εύκολα να απογοητευτούν αν το επίπεδο πρόκλησης του παιχνιδιού αυξηθεί. Προβλέφθηκε την εκάστοτε απάντηση να ακολουθεί άμεση ανατροφοδότηση, που θα πληροφορεί τον χρήστη για την επιτυχή ολοκλήρωση της διαδικασίας και θα του δίνει τη δυνατότητα να αντιληφθεί ότι επηρεάζει το παιχνίδι. Σε περίπτωση που το παιδί δώσει σωστή απάντηση, εμφανίζεται μπροστά στην οθόνη η παρακινητική και ενθαρρυντική φράση «Μπράβο! Πάμε στην επόμενη ερώτηση» και όταν ολοκληρώσει το παιχνίδι με τις ερωτήσεις κατανόησης επιτυχώς, τότε ακούγεται χειροκρότημα και εμφανίζονται μπαλόνια που μέσα τους έχουν γράμματα του ελληνικού αλφάβητου. Αυτά σχηματίζουν τη λέξη «ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ». Δια της ενθάρρυνσης–επιβράβευσης το παιδί αφενός ελέγχει την πρόοδό του, αφετέρου του δίδεται το ερέθισμα/ κίνητρο να ξαναπροσπαθήσει και να βελτιώσει την απόδοσή του μέσα από συστηματική άσκηση. Αν ο αναγνώστης-παίκτης απαντήσει λάθος, του δίδεται η ευκαιρία να επιχειρήσει την απόπειρά του ξανά και να βελτιώσει τις γνώσεις του (Gómez, 2020).

Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, το παιδί λαμβάνει τα συγχαρητήρια που του αξίζουν για την προσπάθεια που κατέβαλε. Σημαντικό να αναφερθεί είναι το ότι εάν ο αναγνώστης-παίκτης θελήσει να ξαναπαιξει το παιχνίδι με τις ερωτήσεις, η σωστή απάντηση δε βρίσκεται στη σειρά που ήταν (shuffle). Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι τους χρήστες του ιστότοπου τους αποκαλούμε αναγνώστες-παίκτες, τόσο με την έννοια των παικτών ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, όσο και με βάση την ταξινόμια του Appleyard (1991: 240): Σύμφωνα με εκείνον, στην προσχολική ηλικία τα παιδιά, καθώς αναπτύσσονται συναισθηματικά και πνευματικά, χαρακτηρίζονται ως αναγνώστες-παίκτες· ο τρόπος της σκέψης τους χαρακτηρίζεται από το άλογο στοιχείο και τον ανιμισμό. Στη δε πρωτοσχολική ηλικία, καθώς προσπαθούν να αποσαφηνίσουν τους τρόπους με τους οποίους συμπεριφέρονται οι άνθρωποι γύρω τους, ταυτίζονται με τους ήρωες και τις ηρωίδες των έργων που αναγιγνώσκουν.



Εικόνα 2. Βιβλιοθήκη

### 3.3. Ένα παράδειγμα παιχνιδοποιημένης παρέμβασης

Το βραβευμένο, ευφάνταστο και περιπετειώδες βιβλίο «Μια βόλτα στα βυζαντινά χρόνια» είναι ένα από τα βιβλία του δείγματος. Ανήκει στην κατηγορία των λογοτεχνικών βιβλίων γνώσεων, αφού συνδυάζεται η μυθοπλασία με την πληροφορία και στο κείμενο ενσωματώνονται αφηγηματικά στοιχεία που, συνήθως, εντοπίζονται σε βιβλία λογοτεχνικά (Αγγελάκη, 2023β). Αφού το αναγνώσουν τα παιδιά, μπορούν να «παιξουν» το παιχνίδι στον



ιστότοπο. Η συγγραφέας του, «ταξιδεύει» νοητά τους αναγνώστες στο Βυζάντιο «παρέα με τους παιδαγωγούς τους, αλλά και με όλους τους ενήλικες που θέλουν να τους συνοδεύσουν δημιουργικά σε αυτή τη φανταστική βόλτα» (Τσιτιρίδου-Χριστοφορίδου, 2014: 7). Η Βάγια και ο Αστέρης που βρίσκονται κοντά στην ηλικία του αναγνωστικού κοινού αναλαμβάνουν χρέη ξεναγού και ανήκουν στη σύγχρονη εποχή. Κάνουν ένα φανταστικό ταξίδι στον χρόνο «και μαθαίνουν την ιστορία της εποχής από πρώτο χέρι» (ό.π.: 9) με... όχημα τον Γκάρι: «Ένα γαϊδουράκι με μοναδικές ικανότητες, αφού μπορεί να μιλάει με ανθρώπινη φωνή και να ταξιδεύει μαγικά στο χρόνο» (ό.π.: 7).

Η συγγραφέας διοχετεύει στο έργο της πληροφορίες αναφορικά με το πώς ήταν τα διδασκαλεία και τα μοναστήρια, τι ψώνιζαν οι νοικοκυρές, τι έτρωγαν και πώς περνούσαν τον χρόνο τους οι υπήκοοι της αυτοκρατορίας, τα επαγγέλματα της εποχής, για τα ήθη και τους άγραφους νόμους του Βυζαντίου και, γενικώς, στοιχεία που επιτρέπουν στο παιδικό κοινό να περιπλανηθεί στη βυζαντινή πρωτεύουσα. Ο αναγνώστης, καθώς διαβάζει το έργο, μπορεί να λάβει επιπλέον κρυμμένες πληροφορίες μέσα από τους κατασκευασμένους διαλόγους π.χ., αναφορικά με την κοινωνική και οικονομική διαστρωμάτωση του Βυζαντίου. Οι διάλογοι των μυθοπλαστικών χαρακτήρων στο έργο με τον Γκάρι, που τραγουδάει κιόλας, καθιστούν την ανάγνωση ευχάριστη εμπειρία και, ουσιαστικά, εξυπηρετούν την επιθυμία την συγγραφέως να δημιουργήσει ένα βιβλίο με συνεχή ροή, όπου οι γνώσεις παρατίθενται αβίαστα κατά την ανάγνωση. Παιγνιώδη και χιουμοριστικό τόνο προσδίδουν στο έργο οι γεμάτες προφορικότητα φράσεις του Αστέρη, π.χ. «γυάλισε το μάτι μου» (ό.π.: 27). Το ίδιο συμβαίνει και χάρη στην εικονογράφηση, λ.χ. με το γαϊδουράκι, που σε όλα τα πολύχρωμα και εκφραστικά σκίτσα αποδίδεται με εύθυμο τρόπο. Οι δυναμικές γραμμές και η απόδοση των οπτικών σχημάτων με τα έντονα διαφορετικά χρώματα, ωστόσο, καλλιεργούν τις αισθήσεις και τον συναισθηματικό κόσμο των παιδιών, δίχως να προκαλούν σύγχυση (Van Meerbergen, 2012). Αίσθηση, τέλος, παιχνιδιού, περιπέτειας και χαρούμενης διάθεσης στο βιβλίο χαρίζει και ο γαϊδαράκος που, πολλές φορές, αναπαρίσταται ανάποδα στις σελίδες και, έτσι, επιτείνεται η αίσθηση της ανεμελιάς στο έργο, που συμβαδίζει με αυτή της παιδικής ηλικίας.

Τα παιχνίδια γνώσεων που επιτρέπουν στα παιδιά να κατευθύνουν τις δραστηριότητές τους, βρίσκονται στις πρώτες προτιμήσεις τους (Haïat et al., 2003). Συνδυάστηκε, λοιπόν, το παιχνίδι με τη μάθηση, αξιοποιώντας στοιχεία του βιβλίου, που αναφέρεται σε καθημερινές εμπειρίες ζωής και συνδυάζει την πραγματικότητα με στοιχεία φανταστικά (Slade, 1954). Μπαίνοντας ο χρήστης στην ιστοσελίδα <https://nfbbyzantium.web.auth.gr/books/book33/book.html>, ξεφυλλίζει τις σελίδες του κατασκευασθέντος εικονικού βιβλίου και αρχικά θα λάβει γνώσεις για τη συγγραφέα. Ακριβώς κάτω από το βιβλίο υπάρχουν οι ερωτήσεις που σκοπεύουν να διασκεδάσουν το παιδί και να το βοηθήσουν να εμπεδώσει τις πληροφορίες που παρέχονται στο κείμενο. Επιδιώχθηκε, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη, να οικοδομήσουν τη γνώση τους για τον κόσμο που τα περιβάλλει, να ενθαρρυνθούν να συμμετέχουν σε παιγνιώδεις δραστηριότητες και να βιώσουν την Ιστορία, να οξύνουν τη σκέψη και τη φαντασία τους διαδραστικά και ευχάριστα (Piaget, 1952; Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001). Λαμβάνοντας, λοιπόν, υπόψη πως η σκέψη των παιδιών διέπεται από αναγνωρίσιμα νοητικά σχήματα, φροντίσαμε οι ερωτήσεις του σεναρίου να ωθούν τους χρήστες να ανατρέξουν στο βιβλίο και, προκειμένου να απαντήσουν σωστά, να αναζητήσουν τα στοιχεία εκείνα που συνθέτουν τους χαρακτήρες που παρουσιάζει η συγγραφέας, τα οποία και παρατίθενται στο κείμενο.





#### 4. Συμπεράσματα-Προτάσεις

Λαμβάνοντας υπόψη πως: (α) η γνώση και η μάθηση αποτελούν προϊόντα αλληλεπίδρασης τόσο των ανθρώπων, όσο και των συνθηκών που λαμβάνουν χώρα στο κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο τα υποκείμενα δρουν, (β) οι σύγχρονες ανάγκες καθιστούν, αναντίρρητα, απαραίτητο τον εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με δράσεις βασισμένες στις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και με την υποστήριξη των Τ.Π.Ε., και πως (γ) η αποτελεσματική ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη μαθησιακή διαδικασία έγκειται στην επιλογή των εργαλείων που κρίνονται κατάλληλα για να αξιοποιηθούν σε αυτή, δημιουργήθηκε το εκπαιδευτικό ψηφιακό περιβάλλον που παρουσιάστηκε συνοπτικά παραπάνω. Στόχος του είναι η καλλιέργεια της κουλτούρας του βιβλίου στο παιδί και η εξοικείωσή του με τη διαδικασία αναζήτησης της πληροφορίας, της Λογοτεχνίας και την Ιστορία. Το τρέχον διάστημα, η εκπαιδευτική αυτή πρόταση χρησιμοποιείται από νηπιαγωγεία της Ανατολικής Αττικής και συγκεντρώνονται δεδομένα, προκειμένου να φανεί κατά πόσον επιτυγχάνονται τα επιδιωκόμενα εκπαιδευτικά αποτελέσματα. Ο τρόπος δημιουργίας του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος και η στοχοθεσία του ανακοινώνεται εδώ, ώστε να παρωθήσει και άλλους εκπαιδευτικούς να προβούν στη δημιουργία αντίστοιχων περιβαλλόντων που υποστηρίζουν την παιγνιώδη μάθηση και να δοθούν ερεθίσματα για περαιτέρω ακαδημαϊκή συζήτηση.

#### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Aguilar, S. J., Holman, C., & Fishman, B. J. (2018). Game-Inspired Design: Empirical Evidence in Support of Gameful Learning Environments. *Games and Culture*, 13, 44-70. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1555412015600305>
- Appleyard, J. A. (1991). *Becoming a Reader: The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barnett, L. A. (1990). Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play & Culture*, 3, 319-336.
- Birbili, M. (2016). Το παιδικό παιχνίδι σε έναν κόσμο που αλλάζει: Εισαγωγικό σημείωμα. *Διάλογοι! Θεωρία και πράξη στις επιστήμες αγωγής και εκπαίδευσης*, 2, 4-8. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.12681/dial.10889>
- Bíró, G. I. (2014). Didactics 2.0: A pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 148-151. Retrieved from [doi:10.1016/j.sbspro.2014.05.027](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.027)
- Bogost, I. (2014). Why gamification is bullshit. In S. Walz & S. Deterding (Eds.), *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: MIT Press. 61-80.
- Bransford, J., Stevens, R., Schwartz, D., & Sabelli, N. (2006). Learning Theories and Education: Toward a Decade of Synergy. In P. A. Alexander & P. H. Winne (Eds.), *Handbook of educational psychology*. N.J.: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 209-244.
- Burke, B. (2016). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. London & N.Y.: Routledge.
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. II.: University of Illinois Press.
- Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι: Η μάσκα και ο ίλιγγος* (Μτφ. Ν. Κούρκουλος). Αθήνα: Εικοστού Πρώτου. 304.
- Cattanach, A. (2003). *Introduction to Play Therapy*. London & N.Y.: Routledge.
- Crocco, F. (2011). Critical gaming pedagogy. *Radical teacher*, 91(1), 26-41.
- Dewey, J. (1999). *Liberalism and Social Action*. UK: Prometheus.



- Doise, W., & Mugny, G. (1986). Η κοινωνική ανάπτυξη της νοημοσύνης (Μτφ. Ν. Ράπτης & Κ. Κουρεμένος). Αθήνα: Πατάκης.
- Erikson, E. (1976). *Η παιδική ηλικία και η κοινωνία* (Μτφ. Μ. Κουτρομπάκη). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Feeney, S., Christensen, D., & Moravcik, E. (1996). *Who am I in the lives of children?* Englewood Cliffs, NJ: Merrill.
- Garaigordobil, M., & Berruoco, L. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *Spanish Journal of Psychology*, 14, 608-618. Retrieved from [http://doi.org/10.5209/rev\\_SJOP.2011.v14.n2.9](http://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9)
- Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning. A critique of traditional schooling*. N.Y.: Routledge.
- Gómez, S. A. (2020). Games and Gamification in the Classroom. In D. Burgos (Ed.), *Radical Solutions and eLearning*. USA: Springer. 101-115.
- Haiat, H., Bar-Mor, G., & Shochat, M. (2003). The world of the child: a world of play even in the Hospital. *Journal of pediatric*, 18, 209-214.
- Holman, C., Aguilar, S., & Fishman, B. (2013). *Designing a Game-Inspired Learning Management System*. Retrieved from <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5044.9447>
- Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V. S., & Miller, S. M. (Eds.). (2003). *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1-18. Retrieved from <http://doi.org/10.5334/2004-8-oblinger>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press, Inc.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Rapp, A. (2017). Designing interactive systems through a game lens: An ethnographic approach. *Computers in Human Behavior*, 71, 455-468. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.048>
- Rogers, S. (2010). Powerful pedagogies and playful resistance: Children's experiences of role playing the early childhood classroom. In L. Brooker & S. Edwards (Eds.), *Engaging play*. N.Y.: Open University Press. 152-165.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*. Retrieved from [https://jotamac.typepad.com/jotamacs\\_weblog/files/Connectivism.pdf](https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf)
- Slade, P. (1954). *Child drama*. London: University of London Press.
- Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12, 62-76. Retrieved from <https://mindsplain.com/wp-content/uploads/2020/08/play-and-its-role-in-the-mental-development-of-the-child.pdf>
- Wirth, A., Ehmig, S., Drescher, N., Guffler, S., & Niklas, F. (2020). Facets of the Early Home Literacy Environment and Children's Linguistic and Socioemotional Competencies. *Early Education and Development*, 31(6), 892-909. Retrieved from doi: 10.1080/10409289.2019.1706826
- Αγγελάκη, Ρ. Τ. (2022). *Το Βυζάντιο στα σύγχρονα παιδικά βιβλία γνώσεων. Συγκριτική και ιδεολογική προσέγγιση. Ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο* (Αδημοσίευτη Μεταδιδακτορική Διατριβή). Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη.



- Αγγελάκη, Ρ. Τ. (2023α). *Το βιβλίο γνώσεων για παιδιά: Ιστορικές αναζητήσεις, σύγχρονες προκλήσεις*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Αγγελάκη, Ρ. Τ. (2023β). Αναδεικνύοντας το γυναικείο φύλο και την πολυπρισματικότητα του ιστορικού και του λογοτεχνικού λόγου στα παιδικά βιβλία γνώσεων. *Culture - Journal of Culture in Tourism, Art and Education*, 12(3), 66-77. Retrieved from <https://doi.org/10.26220/cul.4617>
- Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, Λ. (2001). *Τα έξι πρώτα χρόνια της ζωής*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Καρπόζηλου, Μ. (2000). *Το παιδί στη χώρα των βιβλίων*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Κροντηρά, Λ. (2002). *Ελάτε να παίξουμε μέσα στο χρόνο*. Αθήνα: Φυτράκης Α.Ε.
- Παπανούτσος, Ε. (1973). *Γνωσιολογία*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Τσιτιρίδου-Χριστοφορίδου, Ε. (2014). *Μια βόλτα στα βυζαντινά χρόνια*. Αθήνα: Κέδρος.

